



HAL
open science

Les arts numériques comme expériences de socialisation aux enjeux de la culture numérique ?

Matthieu Demory

► **To cite this version:**

Matthieu Demory. Les arts numériques comme expériences de socialisation aux enjeux de la culture numérique?. Socialisation, éducation et culture, Mesopolhis, Jun 2023, Aix-en-Provence, France. halshs-04115381

HAL Id: halshs-04115381

<https://shs.hal.science/halshs-04115381>

Submitted on 2 Jun 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



LES ARTS NUMERIQUES COMME EXPERIENCES DE SOCIALISATION AUX ENJEUX DE LA CULTURE NUMERIQUE ?

Matthieu Demory

Docteur en sociologie, Aix-Marseille Univ, MESOPOLHIS, CNRS, Science Po Aix





PLAN

1. OBJET DE RECHERCHE

2. TERRAIN ET METHODOLOGIE

3. PRINCIPAUX RESULTATS

OBJET DE RECHERCHE

- **Les arts numériques interactifs et immersifs**
 - Une posture qui n'est plus uniquement contemplative (Balpe, 2000)
 - Interactions avec les œuvres (De Mèredieu, 2003)
 - Participation à la production de l'œuvre (Couchot, Hillaire, 2009)
 - Expériences implicatives (Fourmentraux, 2010)
- Par exemple :
 - « Crari or not crari »,
Emilie Anna Maillet



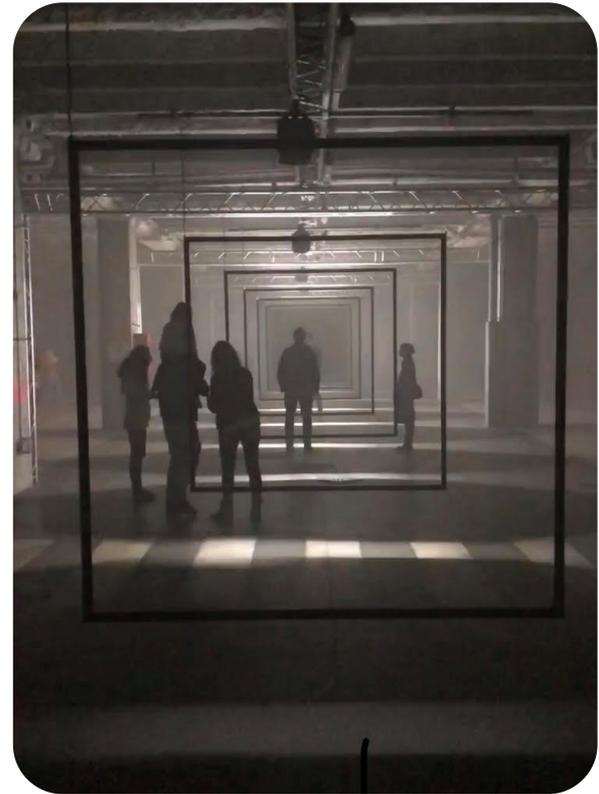
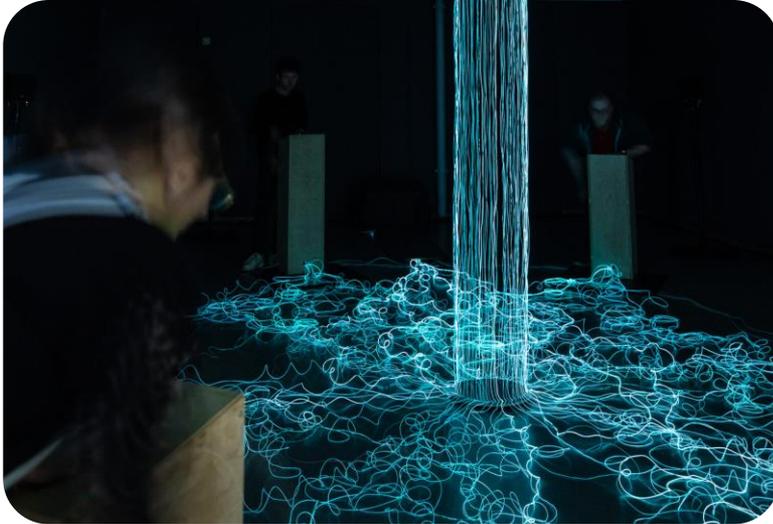
OBJET DE RECHERCHE



TERRAIN

CHRONIQUES

INCUBATEUR DES IMAGINAIRES NUMÉRIQUES





METHODOLOGIE

- Recherche-action
- *Le temps donné aux tableaux* (Passeron, Pedler, 1991)
- Ethnographie qualitative et quantifiée
- Questionnaire (n=113)



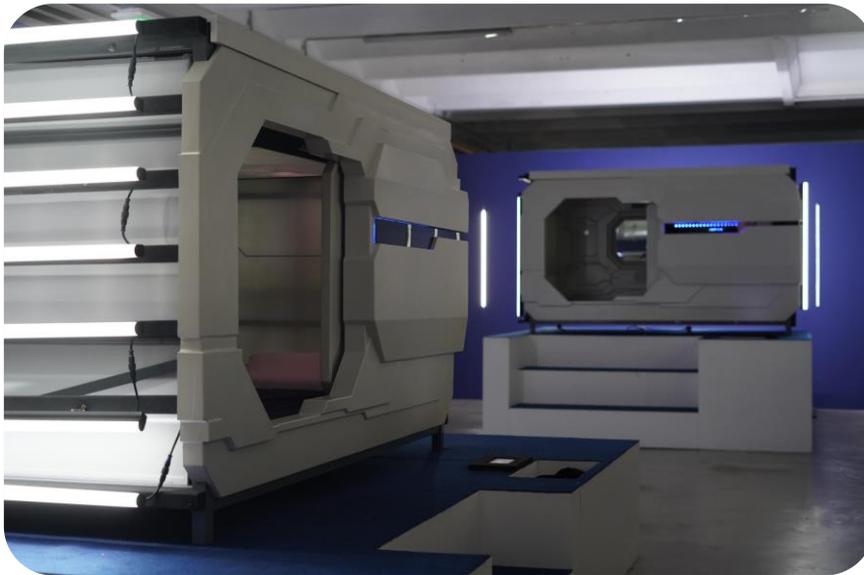


LA BIENNALE COMME EXPERIENCE SOCIALISATRICE ?

- Dimension symbolique du social (Ramognino, Richard-Bossez, 2021),
Dimension symbolique de la culture numérique
- Enquête sur la **réception** des connaissances de la culture numérique
- **Objectif affiché de transmission de savoirs**
- Un processus de socialisation à l'œuvre, « **au sens propre et au sens figuré** » (Court, 2021)

LA BIENNALE COMME EXPERIENCE SOCIALISATRICE ?

- Inscription dans **les corps** de ces savoirs (Faure, 2000)



UNE SOCIALISATION NUMERIQUE ?

- **Déclencher des réflexions** chez les visiteurs
 - Omniprésence des outils numériques
 - Les possibles permis par les outils numériques
 - Réflexions générales sur les outils et leurs usages
 - Besoin d'en savoir plus
 - Rejets, limites et peurs
- **Immersion comme reconnexion à la réalité ?** (Demory, 2023b)
 - Sentiment de déconnexion
 - Relativisme pessimiste



Public(s)
Public(s), pratiques culturelles, espace(s) public(s)

BILLETS 18/05/2023

Les arts numériques immersifs : se déconnecter ou se reconnecter à la réalité ?



CONCLUSION

- **Une ambition transmissive affichée du dispositif**
- **Des réceptions témoins d'une expérience socialisatrice**
- **Perspective pour la suite**
 - Penser les rapports entre socialisation et cognition
 - Creuser la notion de réflexivité
 - Et élaborer des protocoles dans ce sens



REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Balpe, J.P. (2000). *Contextes de l'art numérique*, Hermès.
- Couchot, E. & Hillaire, N. (2009). *L'art numérique*, Champs.
- Court, M. (2021). Incorporation, *Encyclopédie critique du genre*, La découverte.
- De Mèredieu, F. (2003). *Art et nouvelles technologies*, Larousse.
- Demory, M. (2023a). Publics et réceptions des arts numériques : enquête sur « Chroniques », la biennale des imaginaires numériques. *Public(s), le carnet de l'observatoire des publics et des pratiques de la culture*.
- Demory, M. (2023b). Les arts numériques immersifs : se déconnecter ou se reconnecter à la réalité ?. *Public(s), le carnet de l'observatoire des publics et des pratiques de la culture*.
- Faure, S. (2000). *Apprendre par corps. Socio-anthropologie des techniques de danse*, La Dispute.
- Fourmentraux, J. (2010). Le public à l'œuvre: Arts numériques et médias praticables. *Les Cahiers du numérique*.
- Passeron, J.C. & Pedler, E. (2019, [1991]). *Le temps donné aux tableaux*, ENS Editions



MERCI POUR VOTRE ATTENTION

Matthieu Demory
matthieu.demory@gmail.com